

TOUCHPAD

Play Ver. 2.0

3

TEACHER'S MANUAL

Extended Support for Teachers



www.orangeeducation.in

[illegible]

Teacher's Time Table

VIII						
VII						
VI						
V						
B R E A K						
IV						
III						
II						
I						
0						
Periods / Days	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday

DEVELOPMENT MILESTONES IN A CHILD

Development milestones are a set of functional skills or age-specific tasks that most children can do at a certain age. These milestones help the teacher identify and understand how children differ in different age groups.



Age
5 - 8 Years

Physical

- First permanent tooth erupts
- Shows mature throwing and catching patterns
- Writing is now smaller and more readable
- Drawings are now more detailed, organised and have a sense of depth

Cognitive

- Attention continues to improve, becomes more selective and adaptable
- Recall, scripted memory, and auto-biographical memory improves
- Counts on and counts down, engaging in simple addition and subtraction
- Thoughts are now more logical

Language

- Vocabulary reaches about 10,000 words
- Vocabulary increases rapidly throughout middle childhood

Emotional/ Social

- Ability to predict and interpret emotional reactions of others enhances
- Relies more on language to express empathy
- Self-conscious emotions of pride and guilt are governed by personal responsibility
- Attends to facial and situational cues in interpreting another's feelings
- Peer interaction is now more prosocial, and physical aggression declines

“ If you cannot do great things, do small things in a great way. ”

Age
9 - 11 Years

Physical

- Motor skills develop resulting in enhanced reflexes

Cognitive

- Applies several memory strategies at once
- Cognitive self-regulation is now improved

Language

- Ability to use complex grammatical constructions enhances
- Conversational strategies are now more refined

Emotional/ Social

- Self-esteem tends to rise
- Peer groups emerge

Age
11 - 20 Years

Physical

- If a girl, reaches peak of growth spurt
- If a girl, motor performance gradually increases and then levels off
- If a boy, reaches peak and then completes growth spurt
- If a boy, motor performance increases dramatically

Cognitive

- Is now more self-conscious and self-focused
- Becomes a better everyday planner and decision maker

Emotional/ Social

- May show increased gender stereotyping of attitudes and behaviour
- May have a conventional moral orientation

Managing the children's learning needs according to their developmental milestones is the key to a successful teaching-learning transaction in the classroom.

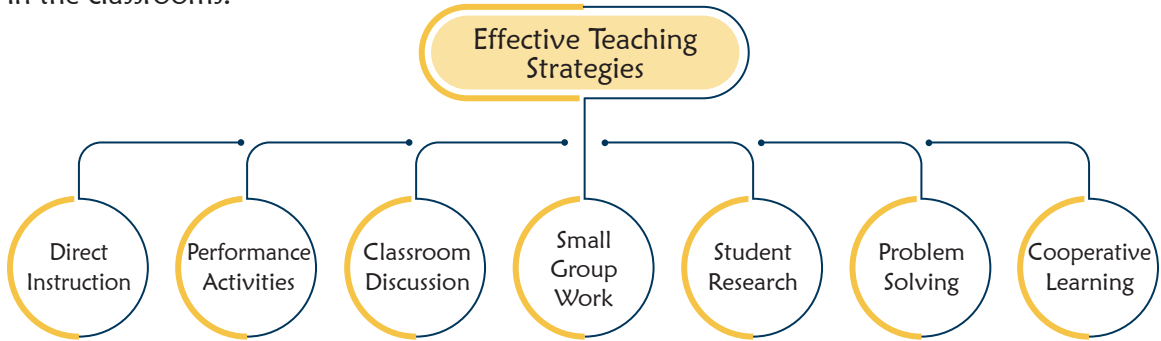
“Family is the most important thing in the world.”

Lesson Plans

“Knowing yourself is the beginning of all wisdom.”

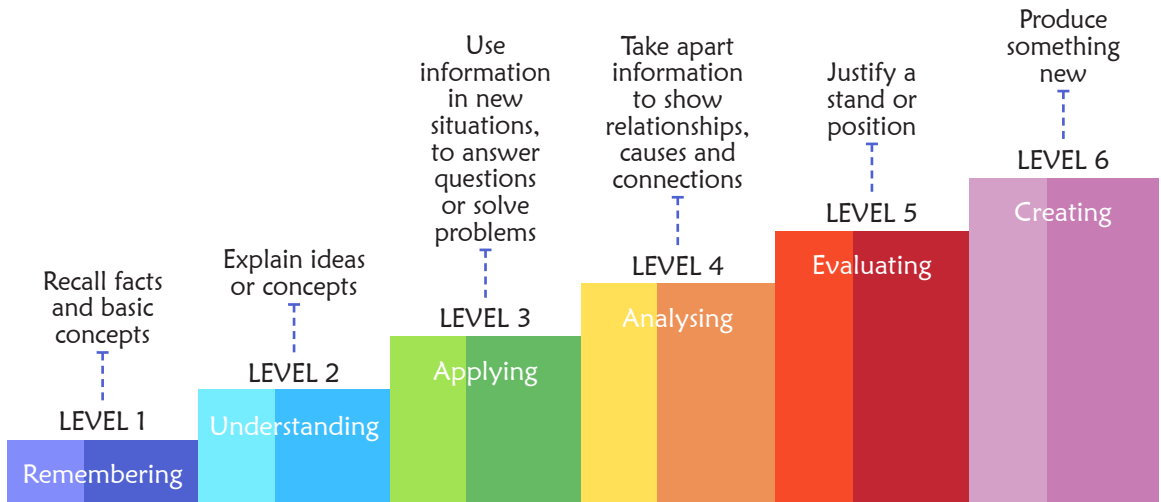
Teaching Strategies

Numerous strategies have evolved over the years to facilitate the teaching-learning process in the classrooms.



Bloom's Taxonomy

Bloom's Taxonomy was created by Dr Benjamin Bloom and several of his colleagues, to promote higher forms of thinking in education instead of rote learning. There are three domains of learning: cognitive (mental), affective (emotional), and psychomotor (physical). However, when we refer to Bloom's Taxonomy we speak of the cognitive domain. Bloom's Taxonomy is a list of cognitive skills that is used by teachers to determine the level of thinking their students have achieved. As a teacher, one should attempt to move students up the taxonomy as they progress in their knowledge.



Teachers should focus on helping students to remember information before expecting them to understand it, helping them understand it before expecting them to apply it to a new situation, and so on.

“ If you have no confidence in self,
you are twice defeated in the race of life. ”

શિક્ષણના ઉદ્દેશ્યો

વિદ્યાર્થીઓ શીખશે:

- ✦ હાર્ડવેર
- ✦ સોફ્ટવેર
- ✦ કમ્પ્યુટર કેવી રીતે કાર્ય કરે છે?

શિક્ષણ યોજના

આ પ્રકરણ શીખવતી વખતે, વિદ્યાર્થીઓને કહો કે કમ્પ્યુટર એ એક ઇલેક્ટ્રોનિક મશીન છે જે વિવિધ ઉપકરણોથી બનેલું છે જે ડેટા દાખલ કરવામાં, તેને પ્રક્રિયા કરવામાં અને પરિણામો આપવામાં મદદ કરે છે.

વિદ્યાર્થીઓને જણાવો કે કમ્પ્યુટર સિસ્ટમના બધા ભૌતિક ઘટકોને હાર્ડવેર કહેવામાં આવે છે.

‘ઇનપુટ ડિવાઇસ’ શબ્દનો અર્થ સમજાવો.

કમ્પ્યુટરમાં ડેટા ઇનપુટ કરવા માટે કીબોર્ડ, માઉસ અને સ્કેનરનો ઉપયોગ કેવી રીતે થાય છે તે તેમને કહો.

વિદ્યાર્થીઓને એ હકીકતથી વાકેફ કરો કે કમ્પ્યુટર ઇનપુટને (સેન્ટ્રલ પ્રોસેસિંગ યુનિટ) દ્વારા અર્થપૂર્ણ માહિતીમાં રૂપાંતરિત કરે છે, જે એક પ્રોસેસિંગ ડિવાઇસ છે.

તેમને કહો કે બધા પ્રોગ્રામ કેવી રીતે ચલાવે છે અને બધી કામગીરીનું સંચાલન કરે છે.

‘આઉટપુટ ડિવાઇસ’ શબ્દનો અર્થ સમજાવો.

કમ્પ્યુટરમાંથી આઉટપુટ ડેટા આપવા માટે મોનિટર, પ્રિન્ટર, સ્પીકર અને પ્રોજેક્ટરનો ઉપયોગ કેવી રીતે થાય છે તે તેમને કહો.

વિદ્યાર્થીઓને ‘સ્ટોરેજ ડિવાઇસ’ શબ્દનો અર્થ સમજાવો.

તેમને કેટલાક સામાન્ય રીતે ઉપયોગમાં લેવાતા સ્ટોરેજ ડિવાઇસના ઉદાહરણો જણાવો.

વિદ્યાર્થીઓને જણાવો કે કમ્પ્યુટર હાર્ડવેર પોતે કામ કરી શકતું નથી. કાર્ય કરવા માટે તેને પગલા-દર-પગલાની સૂચનાઓની જરૂર છે. આ પગલાવાર સૂચનાઓને સોફ્ટવેર કહેવામાં આવે છે.

તેમને કહો કે કમ્પ્યુટર ઇનપુટ-પ્રોસેસ-આઉટપુટ (IPO) ચક્ર દ્વારા કાર્ય કરે છે.

ખાતરી કરો કે પ્રકરણના અંતે આપેલ શિક્ષક ખૂણાનો અવકાશ આવરી લેવામાં આવ્યો છે.

વિસ્તરણ

આ પ્રકરણના આધારે વિદ્યાર્થીઓને કેટલાક મૌખિક પ્રશ્નો પૂછો.

પ્ર. કમ્પ્યુટર શું છે?

પ્ર. હાર્ડવેર વ્યાખ્યાયિત કરો.

સમયગાળાની સંખ્યા

સિદ્ધાંત

2

વ્યવહારિક

2

- પ્ર. ઈનપુટ ઉપકરણો શું છે?
- પ્ર. પ્રોસેસિંગ ઉપકરણ શું છે?
- પ્ર. આઉટપુટ ઉપકરણો શું છે?
- પ્ર. કેટલાક ઈનપુટ અને આઉટપુટ ઉપકરણોના નામ આપો.
- પ્ર. સ્ટોરેજ ઉપકરણો શું છે?
- પ્ર. કેટલાક સ્ટોરેજ ઉપકરણોના ઉદાહરણો આપો.
- પ્ર. સોફ્ટવેર વ્યાખ્યાયિત કરો.
- પ્ર. સોફ્ટવેર કેટલા પ્રકારના હોય છે? તેમના નામ આપો.
- પ્ર. સિસ્ટમ સોફ્ટવેર શું છે?
- પ્ર. એપ્લિકેશન સોફ્ટવેર વ્યાખ્યાયિત કરો.
- પ્ર. કમ્પ્યુટર કેવી રીતે કાર્ય કરે છે?

મૂલ્યાંકન

પ્રકરણ સમજાવ્યા પછી, વિદ્યાર્થીઓને મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના પાના ૧૨ અને ૧૩ પર આપેલા અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના કસરતો કસરત તરીકે કરવા દો.

સૂચવેલ પ્રવૃત્તિ

વિદ્યાર્થીઓને ઉદાહરણો અને ચિત્રો/ચિત્રોની મદદથી વિવિધ પરિમાણો પર વિવિધ પ્રકારના કમ્પ્યુટરની સુવિધાઓની તુલનાત્મક કોષ્ટક ચાર્ટ પેપર પર તૈયાર કરવા કહો.

2

કમ્પ્યુટર મેમરી

શિક્ષણના ઉદ્દેશ્યો

વિદ્યાર્થીઓ શીખશે:

- ★ મેમરી
- ★ કમ્પ્યુટરની મેમરી માપવી

શિક્ષણ યોજના

આ પ્રકરણ શીખવતી વખતે, વિદ્યાર્થીઓને કહો કે મનુષ્યની જેમ, કમ્પ્યુટરમાં પણ વિવિધ કાર્યો કરવા માટે તમામ ડેટા અને સૂચનાઓ સંગ્રહિત કરવા માટે મેમરી હોય છે.

વિદ્યાર્થીઓને બે પ્રકારની કમ્પ્યુટર મેમરી - પ્રાથમિક મેમરી અને ગૌણ મેમરી વિશે કહો.

વિદ્યાર્થીઓને જણાવો કે કમ્પ્યુટરની પ્રાથમિક મેમરી કમ્પ્યુટરના મધરબોર્ડ પર સ્થિર હોય છે.

પ્રાથમિક મેમરી પ્રકારો વિશે વિગતવાર સમજાવો:

- રેન્ડમ એક્સેસ મેમરી (RAM) - અસ્થિર મેમરી
- ઓન્લી રીડ ઓન્લી મેમરી (ROM) - બિન-અસ્થિર મેમરી

સેકન્ડરી મેમરી અથવા ગૌણ સ્ટોરેજ ડિવાઇસ વિશે સંક્ષિપ્ત પરિચય આપો જે વિગતવાર આવરી લે છે:

- મેગનેટિક ડિસ્ક (હાર્ડ ડિસ્ક - આંતરિક અને બાહ્ય)
- ઓપ્ટિકલ ડિસ્ક (CD, DVD)
- ફ્લેશ ડ્રાઇવ (પેન ડ્રાઇવ, મેમરી કાર્ડ)

કોમ્પ્યુટર મેમરી માપવાના મૂળભૂત એકમ તરીકે બાઈટનો પરિચય આપો અને અડધા બાઈટ તરીકે નિબલનો પરિચય આપો.

સમયગાળાની સંખ્યા	
સિદ્ધાંત	વ્યવહારિક
2	2

વિદ્યાર્થીઓ સાથે કમ્પ્યુટર મેમરીના માપનના ઉચ્ચ એકમો - બીટ, નિબલ, બાઈટનો અર્થ અને સંબંધ વિદ્યાર્થી સાથે શેર કરો. ખાતરી કરો કે પ્રકરણના અંતે આપેલ શિક્ષક ખૂણાનો અવકાશ આવરી લેવામાં આવ્યો છે.

વિસ્તરણ

- આ પ્રકરણના આધારે વિદ્યાર્થીઓને કેટલાક મૌખિક પ્રશ્નો પૂછો.
- પ્ર. મેમરીનો ઉપયોગ શું છે?
 - પ્ર. પ્રાથમિક મેમરી શું છે?
 - પ્ર. પ્રાથમિક મેમરીના વિવિધ પ્રકારોના નામ આપો.
 - પ્ર. પ્રાથમિક મેમરીનો વિસ્તાર કરો.
 - પ્ર. RAM/ROMનો વિસ્તાર કરો.
 - પ્ર. પ્રાથમિક અને ગૌણ મેમરી વચ્ચે શું તફાવત છે?
 - પ્ર. પ્રાથમિક સ્ટોરેજ ઉપકરણો કયા શ્રેણીઓમાં વિભાજિત થાય છે તેનું નામ આપો.
 - પ્ર. પ્રાથમિક સ્ટોરેજ ઉપકરણો કયા પ્રકારના હોય છે?
 - પ્ર. પ્રાથમિક CD/DVDનો વિસ્તાર કરો.
 - પ્ર. પ્રાથમિક પેન ડ્રાઈવ અને મેમરી કાર્ડ વ્યાખ્યાયિત કરો.
 - પ્ર. પ્રાથમિક બાઈટ વ્યાખ્યાયિત કરો.
 - પ્ર. પ્રાથમિક મેમરી માપનના કોઈપણ ત્રણ ઉચ્ચ એકમોના નામ આપો.

મૂલ્યાંકન

પ્રકરણ સમજાવ્યા પછી, વિદ્યાર્થીઓને મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના પાના ૧૬ થી ૧૮ પર આપેલા અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના કસરતો કસરત તરીકે કરવા દો. વિદ્યાર્થીઓને કમ્પ્યુટર લેબમાં લઈ જાઓ અને તેમને મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના પાના ૧૮ પર આપેલી ઈન ધ લેબ પ્રવૃત્તિનો અભ્યાસ કરવા દો. તે વિદ્યાર્થીઓની ક્ષમતામાં વધારો કરશે અને માહિતી સાક્ષરતા અને વિવેચનાત્મક વિચારસરણી પ્રવૃત્તિ તરીકે સેવા આપશે.

સૂચિત પ્રવૃત્તિ

વિદ્યાર્થીઓને ફલોપી ડિસ્ક જેવા કેટલાક ગૌણ સંગ્રહ ઉપકરણો વિશે સંશોધન કરવા અને માહિતી એકત્રિત કરવા કહો, જે હવે અપ્રચલિત થઈ ગયા છે.

3 ચાલો વિન્ડોઝ ૧૦ વિશે જાણીએ

શિક્ષણના ઉદ્દેશ્યો

વિદ્યાર્થીઓ શીખશે:

- ★ વિન્ડોઝ ૧૦
- ★ ડેસ્કટોપ આઈકોન નાના કરવા
- ★ ડેસ્કટોપ બેકગ્રાઉન્ડ બદલવું
- ★ ડેસ્કટોપ
- ★ ડેસ્કટોપ આઈકોન છુપાવવા

શિક્ષણ યોજના

આ પ્રકરણ શીખવતી વખતે, વિદ્યાર્થીઓને કહો કે ઓપરેટિંગ સિસ્ટમ સૌથી મહત્વપૂર્ણ સોફ્ટવેરમાંનું એક છે કારણ કે આ સોફ્ટવેર વિના આપણે આપણા કમ્પ્યુટરનો બિલકુલ ઉપયોગ કરી શકતા નથી.

ઓપરેટિંગ સિસ્ટમનો સંક્ષિપ્ત પરિચય આપો.

વિદ્વાનોને વિન્ડોઝ ૧૦ ની ઉપયોગી સુવિધાઓ વિશે જણાવો.

સમયગાળાની સંખ્યા	
સિદ્ધાંત	વ્યવહારિક
2	2

વિદ્યાર્થીઓને ડેસ્કટોપની વિભાવનાથી વાકેફ કરો.

વિદ્યાર્થીઓને ટાસ્કબાર અને તેના ઘટકોનો પરિચય કરાવો જેમાં સ્ટાર્ટ બટન, ઓપન કરેલ પ્રોગ્રામ આઈકોન, ડેસ્કટોપ બટન અને ઘડિયાળનો સમાવેશ થાય છે.

વિદ્યાર્થીઓને ડેસ્કટોપ પર આઈકોન સોર્ટ કરવાના પગલાં દર્શાવો.

વિદ્યાર્થીઓને ડેસ્કટોપ પરના કેટલાક અથવા બધા આઈકોન કેવી રીતે છુપાવી શકાય તે બતાવો.

વિદ્યાર્થીઓને ડેસ્કટોપ બેકગ્રાઉન્ડ બદલવાના પગલાં દર્શાવો.

ખાતરી કરો કે પ્રકરણના અંતે આપેલ શિક્ષક ખૂણાનો અવકાશ આવરી લેવામાં આવ્યો છે.

વિસ્તરણ

આ પ્રકરણના આધારે વિદ્યાર્થીઓને કેટલાક મૌખિક પ્રશ્નો પૂછો.

પ્ર. ઓપરેટિંગ સિસ્ટમનું મહત્વ શું છે?

પ્ર. કેટલીક ઓપરેટિંગ સિસ્ટમના ઉદાહરણો આપો.

પ્ર. કઈ કંપનીએ વિન્ડોઝ ઓપરેટિંગ સિસ્ટમ વિકસાવી છે?

પ્ર. વિન્ડોઝ ૧૦ ની મહત્વપૂર્ણ વિશેષતાઓ શું છે?

પ્ર. ડેસ્કટોપ શું છે?

પ્ર. આઈકોન વ્યાખ્યાયિત કરો.

પ્ર. ટાસ્કબાર શું છે?

પ્ર. ડેસ્કટોપ આઈકોનને કેવી રીતે સોર્ટ કરી શકાય?

પ્ર. ડેસ્કટોપ આઈકોન કેવી રીતે છુપાવી શકાય?

પ્ર. ડેસ્કટોપ બેકગ્રાઉન્ડ કેવી રીતે બદલી શકાય?

મૂલ્યાંકન

પ્રકરણ સમજાવ્યા પછી, વિદ્યાર્થીઓને મુખ્ય કોર્સ બુકના પાના ૨૩ અને ૨૪ પર આપેલા કોર્સ બુક કસરતો કસરત તરીકે કરવા દો.

વિદ્યાર્થીઓને કમ્પ્યુટર લેબમાં લઈ જાઓ અને તેમને મુખ્ય કોર્સ બુકના પાના ૨૫ પર આપેલી લેબમાં પ્રવૃત્તિનો અભ્યાસ કરવા દો. તે વિદ્યાર્થીઓની ક્ષમતામાં વધારો કરશે અને ટેકનોલોજી સાક્ષરતા પ્રવૃત્તિ તરીકે સેવા આપશે.

સૂચવેલ પ્રવૃત્તિ

વિદ્યાર્થીઓને વિન્ડોઝ ૧૦ નું ડેસ્કટોપ દોરવા અને તેના ભાગોને A3 કાગળની શીટ પર લેબલ કરવા કહો.

4

વર્ડ ૨૦૧૬ નો પરિચય

શિક્ષણના ઉદ્દેશ્યો

વિદ્યાર્થીઓ શીખશે:

- ✦ વર્ડ ૨૦૧૬ ના ઉપયોગો
- ✦ વર્ડ ૨૦૧૬ ના ભાગો
- ✦ ડોક્યુમેન્ટ સાચવવું
- ✦ ડોક્યુમેન્ટ છાપવું

- ✦ વર્ડ ૨૦૧૬ ની શરૂઆત
- ✦ વર્ડ ૨૦૧૬ સાથે કામ કરવું
- ✦ સેવ કરેલું ડોક્યુમેન્ટ ખોલવું
- ✦ વર્ડ ૨૦૧૬ બંધ કરવું

સમયગાળાની સંખ્યા	
સિદ્ધાંત	વ્યવહારિક
2	2

શિક્ષણ યોજના

આ પ્રકરણ શીખવતી વખતે, વિદ્યાર્થીઓને કહો કે માઈક્રોસોફ્ટ વર્ડ એ વર્ડ પ્રોસેસિંગ સોફ્ટવેર છે.

વિદ્યાર્થીઓને વર્ડ ૨૦૧૬ ના વિવિધ ઉપયોગોથી વાકેફ કરો.

વર્ડ ૨૦૧૬ શરૂ કરવા માટેના પગલાં વિદ્યાર્થીઓને દર્શાવો.

વિદ્યાર્થીઓને વર્ડ ૨૦૧૬ વિન્ડોના વિવિધ ભાગો બતાવો જેમાં ટાઈટલ બાર, ક્વિક એક્સેસ ટૂલબાર, રિબન, રુલર, સ્કોલ બાર, ટેક્સ્ટ / ઓક્યુમેન્ટ એરિયા, ટેબ્સ, વિન્ડો કંટ્રોલ બટન, ઝૂમ સ્લાઈડર અને સ્ટેટસ બારનો સમાવેશ થાય છે.

વિદ્યાર્થીઓને નીચેના પગલાંઓનું પ્રદર્શન કરો:

- નવી ફાઈલ બનાવવી
- ટેક્સ્ટ દાખલ કરવું
- ટેક્સ્ટ કાપવું/કોપી કરવું અને પેસ્ટ કરવું
- શબ્દકોશ
- સેવ કરેલું ઓક્યુમેન્ટ ખોલવું
- વર્ડ ક્લોઝિંગ ૨૦૧૬
- ટેક્સ્ટ પસંદ કરવું
- અનુ/રીડુ કરવું
- જોડણી તપાસ
- ઓક્યુમેન્ટ સાયવવું
- ઓક્યુમેન્ટ છાપવું

ખાતરી કરો કે પ્રકરણના અંતે આપેલા શિક્ષક ખૂણાના અવકાશને આવરી લેવામાં આવ્યો છે.

વિસ્તરણ

વિદ્યાર્થીઓને આ પ્રકરણના આધારે કેટલાક મૌખિક પ્રશ્નો પૂછો.

પ્ર. માઈક્રોસોફ્ટ વર્ડ શું છે?

પ્ર. વર્ડ ૨૦૧૬ ના વિવિધ ઉપયોગો શું છે?

પ્ર. વર્ડ ૨૦૧૬ વિન્ડોના કેટલાક મહત્વપૂર્ણ ભાગોના નામ આપો.

પ્રશ્ન. ઓક્યુમેન્ટ ખોલવા / સાયવવા / છાપવા માટે શોર્ટકટ કી કઈ છે?

પ્રશ્ન. વપરાશકર્તા વર્ડ ૨૦૧૬ માંથી બહાર નીકળવાની વિવિધ રીતો કઈ છે?

મૂલ્યાંકન

પ્રકરણ સમજાવ્યા પછી, વિદ્યાર્થીઓને મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના પાના ૩૩ અને ૩૪ પર આપેલા અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના કસરત તરીકે કરવા દો.

ક્રિએટિવ અસાઈનમેન્ટમાં, મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના પાના ૩૫ પર આપેલ પ્રવૃત્તિ ઈન ધ લેબ વિદ્યાર્થીઓની ક્ષમતામાં વધારો કરશે અને ટેકનોલોજી સાક્ષરતા અને સર્જનાત્મકતા પ્રવૃત્તિ તરીકે સેવા આપશે.

સૂચવેલ પ્રવૃત્તિ

વિદ્યાર્થીઓને માયસેલ્ફ પર વર્ડ દસ્તાવેજ બનાવવા માટે કહો. વિદ્યાર્થીઓએ દસ્તાવેજનું પ્રિન્ટઆઉટ લેવું જોઈએ અને તેને તેમની કમ્પ્યુટર નોટબુક / પ્રેક્ટિકલ ફાઈલમાં પેસ્ટ કરવું જોઈએ.

શિક્ષણના ઉદ્દેશ્યો

વિદ્યાર્થીઓ શીખશે:

- ✦ ઇમેજ પસંદ કરવી
- ✦ ઇમેજ ફેરવવી
- ✦ ઇમેજ કોપી કરવી/કટીંગ અને પેસ્ટ કરવી
- ✦ ઇમેજ ફિલપ કરવી
- ✦ ઇમેજ ઝૂમ કરવી

શિક્ષણ યોજના

આ પ્રકરણ શીખવતી વખતે, વિદ્યાર્થીઓને કહો કે તેઓ કોપી, પેસ્ટ, ફિલપ અને રોટેટ જેવા પેઈન્ટના વધુ લક્ષણો શીખશે, વિદ્યાર્થીઓને કહો કે સિલેક્ટ કમાન્ડનો ઉપયોગ ઇમેજ અથવા ઇમેજનો ભાગ પસંદ કરવા માટે થાય છે અને તેમાં બે પ્રકારની પસંદગી હોય છે જે લંબચોરસ પસંદગી અને મુક્ત સ્વરૂપ પસંદગી છે.

વિદ્યાર્થીઓને બતાવો કે ઇમેજ અથવા ઇમેજનો ભાગ કેવી રીતે પસંદ કરી શકાય છે.

વિદ્યાર્થીઓને કહો કે લંબચોરસ પસંદગીનો ઉપયોગ લંબચોરસ સ્વરૂપમાં ઇમેજ પસંદ કરવા માટે થાય છે.

વિદ્યાર્થીઓને લંબચોરસ પસંદગીનો ઉપયોગ લંબચોરસ પસંદગીનો ઉપયોગ કરવા માટેના પગલાં દર્શાવો.

વિદ્યાર્થીઓને સમજાવો કે મુક્ત સ્વરૂપ પસંદગીનો ઉપયોગ ઇમેજને મુક્ત સ્વરૂપ પસંદ કરવા માટે થાય છે.

વિદ્યાર્થીઓને મુક્ત સ્વરૂપ પસંદગીનો ઉપયોગ વિદ્યાર્થીઓને મુક્ત સ્વરૂપ પસંદગીનો ઉપયોગ કરવા માટેના પગલાં દર્શાવો.

વિદ્યાર્થીઓને નીચે મુજબના પગલાંઓનો અર્થ અને તેમાં શામેલ પગલાંઓ દર્શાવો:

- ઇમેજ ફિલપ કરવી
- ઇમેજ ફેરવવી
- ઇમેજ ઝૂમ કરવી

વિદ્યાર્થીઓને ઇમેજની કોપી-પેસ્ટ કરવા અને ઇમેજ કાપવા-પેસ્ટ કરવા વચ્ચેનો તફાવત સમજાવો.

વિદ્યાર્થીઓને આ બંને પ્રવૃત્તિઓ (કોપી-પેસ્ટ અને કટ-પેસ્ટ) માં શામેલ પગલાંઓ દર્શાવો.

ખાતરી કરો કે પ્રકરણના અંતે આપેલ શિક્ષક ખૂણાનો અવકાશ આવરી લેવામાં આવ્યો છે.

વિસ્તરણ

આ પ્રકરણના આધારે વિદ્યાર્થીઓને કેટલાક મૌખિક પ્રશ્નો પૂછો.

- પ્ર. સિલેક્ટ ટૂલનો ઉપયોગ શું છે?
- પ્ર. ઇમેજ ફિલપ કરવાનો શબ્દ તમે શું સમજો છો?
- પ્ર. ઇમેજને ઝૂમ કરવાનો અર્થ શું છે?
- પ્ર. કટ-પેસ્ટ અને કોપી-પેસ્ટ વચ્ચે શું તફાવત છે?

મૂલ્યાંકન

પ્રકરણ સમજાવ્યા પછી, વિદ્યાર્થીઓને મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના પાના ૪૦ અને ૪૧ પર આપેલા અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના કસરતો કસરત તરીકે કરવા દો.

ક્રિએટિવ અસાઈનમેન્ટમાં, મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના પાના ૪૧ અને ૪૨ પર આપેલા હેન્ડસ-ઓન અને ઈન ધ લેબ જેવી પ્રવૃત્તિઓ વિદ્યાર્થીઓની ક્ષમતામાં વધારો કરશે અને ટેકનોલોજી સાક્ષરતા, સંદેશાવ્યવહાર અને સર્જનાત્મકતા પ્રવૃત્તિ તરીકે સેવા આપશે.

સૂચવેલ પ્રવૃત્તિ

વિદ્યાર્થીઓને પેઈન્ટનો ઉપયોગ કરીને ગામનું સુંદર દ્રશ્ય બનાવવા માટે કહો.

સમયગાળાની સંખ્યા	
સિદ્ધાંત	વ્યવહારિક
2	2

શિક્ષણના ઉદ્દેશ્યો

વિદ્યાર્થીઓ શીખશે:

- ✦ પીવોટ એનિમેટરના ઉપયોગો
- ✦ પીવોટ એનિમેટર એપના ઘટકો
- ✦ એનિમેશન પ્રોજેક્ટ સાચવવો
- ✦ પીવોટ એનિમેટરમાં આકૃતિ બનાવવી
- ✦ પીવોટ એનિમેટરથી શરૂઆત કરવી
- ✦ સરળ એનિમેશન બનાવવું
- ✦ એનિમેશન નિકાસ કરવું
- ✦ આકૃતિ લોડ કરવી

શિક્ષણ યોજના

આ પ્રકરણ શીખવતી વખતે વિદ્યાર્થીઓને કહો કે પીવોટ એનિમેટર એ સ્ટીક ફિગરથી એનિમેશન બનાવવા માટેનું એક મફત અને સરળ સાધન છે. પીવોટ એનિમેટરના ઉપયોગો સમજાવો, જેમ કે ટૂંકી વાર્તાઓ બનાવવી, કસ્ટમ પાત્રો ડિઝાઇન કરવા અને GIF અથવા વિડિયો તરીકે એનિમેશન નિકાસ કરવા.

પીવોટ એનિમેટરને તેની સત્તાવાર વેબસાઇટ પરથી ડાઉનલોડ અને ઈન્સ્ટોલ કરવા માટેના પગલાંઓની ચર્ચા કરો.

પીવોટ એનિમેટર એપ શરૂ કરવા માટેના પગલાં બતાવો.

વિદ્યાર્થીઓને પીવોટ એનિમેટર એપ્લિકેશન વિંડોના બધા ઘટકો વિશે જાગૃત કરો:

- શીર્ષક બાર: એપ્લિકેશનનું નામ અને પ્રોજેક્ટ શીર્ષક દર્શાવે છે.
- મેનુ બાર: પ્રોજેક્ટનું સંચાલન કરવા માટે વિકલ્પો પ્રદાન કરે છે.
- ફેમ નિયંત્રણો: ફેમ ઉમેરવા, કાઢી નાખવા અને નેવિગેટ કરવાની મંજૂરી આપે છે.
- પ્લેયર નિયંત્રણો: વપરાશકર્તાઓને એનિમેશન ચલાવવા, થોભાવવા અને લૂપ કરવા દે છે.
- બેકગ્રાઉન્ડ બટન: બેકગ્રાઉન્ડ ઉમેરે છે અથવા બદલે છે.
- આકૃતિ બટન ઉમેરો: નવી સ્ટીક આકૃતિઓ ઉમેરવાની મંજૂરી આપે છે.
- આકૃતિ નિયંત્રણો: આકૃતિઓને ખસેડવા, ફેરવવા અથવા કદ બદલવા માટે વપરાય છે.
- ફેમ બટન ઉમેરો: સરળ ગતિ માટે એનિમેશન ક્રમમાં એક નવી ફેમ ઉમેરે છે.
- ફેમ પેનલ: સમયરેખામાં એનિમેશન ફેમ દર્શાવે છે.
- કેનવાસ: તે ક્ષેત્રનો ઉલ્લેખ કરે છે જ્યાં તમે તમારા સ્ટીક આકૃતિઓ બનાવો છો અને એનિમેટ કરો છો.
- આકૃતિ: તમારા એનિમેશનમાં સેગમેન્ટ્સ અને સાંધાઓથી બનેલા સ્ટીક આકૃતિઓનો ઉલ્લેખ કરે છે.
- સેગમેન્ટ હેન્ડલ: તમને આકૃતિના સેગમેન્ટને ફરીથી સ્થાન આપવા અથવા તેનું કદ બદલવા દે છે.
- ઓરિજિન હેન્ડલ: આકૃતિને ફેરવવા માટે પીવટ પોઇન્ટ તરીકે કાર્ય કરે છે.
- સ્ટેટસ બાર: વર્તમાન ફેમ નંબર, ગતિ અને સક્રિય સાધન જેવી માહિતી બતાવે છે.

ઉદાહરણ સાથે સરળ એનિમેશન બનાવવા માટે સામેલ પગલાંઓ બતાવો.

એનિમેશન પ્રોજેક્ટને સેવ કરવાના પગલાં ઉદાહરણ સાથે દર્શાવો.

વિદ્યાર્થીઓને એનિમેશન પ્રોજેક્ટને એક્સપોર્ટ કરવાના પગલાં બતાવો જેથી તમારા પ્રોજેક્ટને ઝીફ અથવા વિડીયો જેવી ફિનિશ્ડ ફાઇલમાં ફેરવી શકાય.

પીવોટ એનિમેટરમાં કસ્ટમ ફિગર બનાવવાના પગલાં ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

એનિમેશન બનાવવા માટે કસ્ટમ ફિગર લોડ કરવાના પગલાં દર્શાવો.

ખાતરી કરો કે પ્રકરણના અંતે આપેલ શિક્ષક ખૂણાનો અવકાશ આવરી લેવામાં આવ્યો છે.

સમયગાળાની સંખ્યા	
સિદ્ધાંત	વ્યવહારિક
2	3

વિસ્તરણ

આ પ્રકરણના આધારે વિદ્યાર્થીઓને કેટલાક મૌખિક પ્રશ્નો પૂછો.

પ્ર. પિવોટ એનિમેટરનો ઉપયોગ શેના માટે થાય છે?

પ્ર. એનિમેશનમાં ફેમ ઉમેરવાથી કેવી રીતે મદદ મળે છે?

પ્ર. એનિમેશન સેવ કરવા અને એક્સપોર્ટ કરવા વચ્ચે શું તફાવત છે?

પ્ર. તમે કસ્ટમ ફિગર કેવી રીતે બનાવો છો?

પ્ર. પિવોટ એનિમેટર વિન્ડોના ૩ ઘટકોના નામ.

પ્ર. પિવોટ એનિમેટરનો કયો ઘટક તમને એનિમેશન ચલાવવા, થોભાવવા, રોકવા અને લૂપ કરવા દે છે?

મૂલ્યાંકન

પ્રકરણ સમજાવ્યા પછી, વિદ્યાર્થીઓને મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના પાના ૫૫ અને ૫૬ પર આપેલા કસરતો કસરત તરીકે કરવા દો.

વિદ્યાર્થીઓને કમ્પ્યુટર લેબમાં લઈ જાઓ અને તેમને મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના પાના ૫૬ પર ઈન ધ લેબ વિભાગમાં આપેલી પ્રવૃત્તિનો અભ્યાસ કરવા દો. આ વિદ્યાર્થીઓની ક્ષમતામાં વધારો કરશે અને ટેકનોલોજી સાક્ષરતા પ્રવૃત્તિ તરીકે સેવા આપશે.

સૂચવેલ પ્રવૃત્તિ

વિદ્યાર્થીઓને લાકડીની આકૃતિ ચાલતી વખતે એક સરળ એનિમેશન બનાવવા અને તેને ઈન્ટરનેટ પર સાચવવા કહો.

તેમને વર્ગમાં તેમના એનિમેશન રજૂ કરવા દો અને પ્રક્રિયા દરમિયાન સામનો કરવામાં આવતા પડકારોની ચર્ચા કરવા દો.

7 ઈન્ટરનેટનો પરિચય

શિક્ષણના ઉદ્દેશ્યો

વિદ્યાર્થીઓ શીખશે:

✦ ઈન્ટરનેટના ઉપયોગો

✦ ઈન્ટરનેટ શરતો

✦ ઈન્ટરનેટ કનેક્શન માટેની આવશ્યકતાઓ

✦ માઈક્રોસોફ્ટ એજ

શિક્ષણ યોજના

આ પ્રકરણ શીખવતી વખતે, વિદ્યાર્થીઓને કહો કે ઈન્ટરનેટ એક એવું નેટવર્ક છે જેમાં લાખો કમ્પ્યુટરો માહિતી શેર કરવા માટે એકબીજા સાથે જોડાયેલા છે અને તે આંતરરાષ્ટ્રીય નેટવર્કનું સંકેપ છે.

વિદ્યાર્થીઓને ઈન્ટરનેટના વિવિધ ઉપયોગો સમજાવો.

વિદ્યાર્થીઓ સાથે કમ્પ્યુટર, ટેલિફોન અથવા કેબલ લાઈન, મોડેમ અથવા નેટવર્ક કાર્ડ, સોફ્ટવેર અને કનેક્શન પ્રદાન કરતી કંપનીને આવરી લેતા ઈન્ટરનેટ કનેક્શન માટેની વિવિધ આવશ્યકતાઓ શેર કરો.

વિદ્યાર્થીઓને વેબસાઈટ (સંબંધિત વેબ પેજનો સંગ્રહ), વેબ પેજ (વેબસાઈટ પર ઇલેક્ટ્રોનિક પેજ), હોમ પેજ (વેબસાઈટનું મુખ્ય અથવા પ્રથમ પેજ), વર્લ્ડ વાઈડ વેબ (વેબસાઈટનો સૌથી મોટો સંગ્રહ) અને વેબ બ્રાઉઝર (વેબસાઈટ ખોલવા માટેનું સોફ્ટવેર) જેવા સામાન્ય ઈન્ટરનેટ શબ્દોનો પરિચય કરાવો.

વિદ્યાર્થીઓને સૌથી સામાન્ય વેબ બ્રાઉઝર, માઈક્રોસોફ્ટ એજ અને તેના ઘટકોથી પરિચિત કરાવો જે ટાઈટલ બાર, મેનુ બાર, ટૂલબાર અને એડ્રેસ બારને આવરી લે છે.

વિદ્યાર્થીઓને ટૂલબાર પર બેક, ફોરવર્ડ, રિફ્રેશ અને સ્ટોપ બટનોને આવરી લેતા સામાન્ય સાધનોનો ઉપયોગ સમજાવવા દો.

ખાતરી કરો કે પ્રકરણના અંતે આપેલ શિક્ષક ખૂણાનો અવકાશ આવરી લેવામાં આવ્યો છે.

વિસ્તરણ

આ પ્રકરણના આધારે વિદ્યાર્થીઓને કેટલાક મૌખિક પ્રશ્નો પૂછો.

પ્ર. ઈન્ટરનેટ શું છે?

પ્ર. ઈન્ટરનેટના ઉપયોગો શું છે?

સમયગાળાની સંખ્યા	
સિદ્ધાંત	વ્યવહારિક
2	2

- પ્ર. ઇન્ટરનેટ કનેક્શન માટે શું આવશ્યકતાઓ છે?
- પ્ર. વેબસાઈટ / વેબ પેજ / હોમ પેજ / વર્લ્ડ વાઈડ વેબ / વેબ બ્રાઉઝર વ્યાખ્યાયિત કરો.
- પ્ર. WWW નો અર્થ શું છે?
- પ્ર. સૌથી સામાન્ય વેબ બ્રાઉઝર કયું છે?
- પ્ર. ટાઈટલ બાર / મેનુ બાર / ટૂલબાર / એડ્રેસ બાર વ્યાખ્યાયિત કરો.
- પ્ર. વેબ બ્રાઉઝરમાં બેક / ફોરવર્ડ / સ્ટોપ / રિફ્રેશ બટનનો ઉપયોગ શું છે?

મૂલ્યાંકન

પ્રકરણ સમજાવ્યા પછી, વિદ્યાર્થીઓને મુખ્ય કોર્સ બુકના પાના ૫૮ થી ૬૧ પર આપેલા કોર્સ બુક કસરતો કસરત તરીકે કરવા દો. વિદ્યાર્થીઓને કોમ્પ્યુટર લેબમાં લઈ જાઓ અને તેમને મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના પાના ૬૧ પર આપેલા “ઈન ૫ લેબ” વિભાગમાં આપેલી પ્રવૃત્તિનો અભ્યાસ કરવા દો. આ પ્રવૃત્તિ વિદ્યાર્થીઓની ક્ષમતામાં વધારો કરશે અને મીડિયા સાક્ષરતા પ્રવૃત્તિ તરીકે સેવા આપશે.

સૂચવેલ પ્રવૃત્તિ

વિદ્યાર્થીઓને તેમની કોમ્પ્યુટર નોટબુક / પ્રેક્ટિકલ ફાઈલમાં ઇન્ટરનેટ એક્સપ્લોરરનો ફોટો પેસ્ટ કરવા અને પ્રકરણમાં ચર્ચા કરાયેલા તેના ઘટકો અને સાધનોને લેબલ કરવા કહો.

8

પગલાંવાર વિચારસરણી

શિક્ષણના ઉદ્દેશ્યો

વિદ્યાર્થીઓ શીખશે:

- ✦ સરળ સૂચનાઓ
- ✦ નિર્ણય લેવો
- ✦ લૂપ
- ✦ કાર્યક્રમોને સમજવું

શિક્ષણ યોજના

આ પ્રકરણ શીખવતી વખતે, વિદ્યાર્થીઓને કહો કે સ્ટેપવાઈઝ વિચારવાનો અર્થ એ છે કે મોટા કાર્યને નાના, સરળ પગલાઓમાં વિભાજિત કરીને તેને ઉકેલવું. સરળ સૂચનાઓના વર્ણનથી શરૂઆત કરો અને તેમને સમજાવો કે કાર્ય સફળતાપૂર્વક પૂર્ણ કરવા માટે સૂચનાઓનો ક્રમ કેવી રીતે મહત્વપૂર્ણ છે. વિદ્યાર્થીઓને સ્ટેપવાઈઝ વિચારસરણી યોગ્ય ઉદાહરણોનો ઉપયોગ કરીને પ્રક્રિયામાં સામેલ પગલાંઓ સાથે સમજાવો. વિદ્યાર્થીઓને નિર્ણય લેવા વિશે કહો અને તેના વિશે ટૂંકો પરિચય આપો. વિદ્યાર્થીઓને સરળ ઉદાહરણ સાથે લૂપિંગનો પરિચય કરાવો. ખાતરી કરો કે પ્રકરણના અંતે આપેલા શિક્ષકના ખૂણા વિભાગનો અવકાશ આવરી લેવામાં આવ્યો છે.

વિસ્તરણ

- આ પ્રકરણના આધારે વિદ્યાર્થીઓને કેટલાક મૌખિક પ્રશ્નો પૂછો.
- પ્ર. સૂચનો શું છે?
- પ્ર. ફૂટ સલાહ બનાવવા માટે સૂચનાઓનો ક્રમ વિસ્તૃત કરો.
- પ્ર. સ્ટેપવાઈઝ વિચારસરણી શું છે?
- પ્ર. નિર્ણય લેવાનો અર્થ શું છે?
- પ્ર. ‘જો’, ‘પછી’ અને ‘અન્યથા’ ને લગતી નિર્ણય લેવાની પરિસ્થિતિ સમજાવો.
- પ્ર. લૂપિંગ વ્યાખ્યાયિત કરો.

સમયગાળાની સંખ્યા	
સિદ્ધાંત	વ્યવહારિક
2	0

મૂલ્યાંકન

પ્રકરણ સમજાવ્યા પછી, વિદ્યાર્થીઓને મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકમાં પાના ૬૭ અને ૬૮ પર આપેલી કસરતો કસરત તરીકે કરવા દો.

વિદ્યાર્થીઓને કમ્પ્યુટર લેબમાં લઈ જાઓ અને તેમને મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકમાં પાના ૬૯ પર ઈન ધ લેબ વિભાગમાં આપેલી પ્રવૃત્તિનો અભ્યાસ કરવા દો. આનાથી વિદ્યાર્થીઓની ક્ષમતા વધશે અને પહેલ અને ટેકનોલોજી સાક્ષરતા કૌશલ્યને પ્રોત્સાહન મળશે.

સૂચવેલ પ્રવૃત્તિ

વિદ્યાર્થીઓને નિર્ણય લેવાની પરિસ્થિતિ લખવા માટે કહો.

9

સ્કેચનો પરિચય

શિક્ષણના ઉદ્દેશ્યો

વિદ્યાર્થીઓ શીખશે:

- ★ સ્કેચના ઉપયોગો
- ★ સ્કેચ વિન્ડોના ઘટકો
- ★ સ્પ્રાઈટ ઉમેરવું
- ★ સ્પ્રાઈટનો દેખાવ બદલવો
- ★ પ્રોજેક્ટ સાચવવો
- ★ સ્કેચમાંથી બહાર નીકળવું
- ★ સ્કેચ શરૂ કરવા
- ★ બ્લોક
- ★ બેકડ્રોપ બદલવું
- ★ નવો પ્રોજેક્ટ બનાવવો
- ★ પ્રોજેક્ટ ખોલવો

શિક્ષણ યોજના

વિદ્યાર્થીઓને શીખવતી વખતે, વિદ્યાર્થીઓને કહો કે સ્કેચ એ એક સોફ્ટવેર છે જે રમતો, એનિમેશન અને વાર્તાઓ બનાવવામાં મદદ કરે છે.

સ્કેચ એ એક સોફ્ટવેર છે જે વિદ્યાર્થીઓને રમતો, એનિમેશન અને વાર્તાઓ બનાવવામાં મદદ કરે છે સ્કેચ ૩.૦ શરૂ કરવાના પગલાં.

સ્કેચ શરૂ કરવાના પગલાં વિદ્યાર્થીઓને બતાવો.

સ્કેચ વિન્ડોના વિવિધ ઘટકોથી પરિચિત કરાવો જેમાં સ્પ્રાઈટ ઈન્ફો પેન, સ્પ્રાઈટ, સ્ટેજ એરિયા, બ્લોક મેનુ, સ્ક્રિપ્ટ, કોડિંગ એરિયા, બેકડ્રોપ, ટેબ, ગો બટન અને સ્ટોપ બટનનો સમાવેશ થાય છે.

સ્પ્રાઈટની ગતિવિધિને નિયંત્રિત કરવા માટે મોશન બ્લોકનો પરિચય કરાવો.

બ્લુ રંગમાં કોડેડ મોશન બ્લોકને ઓળખવાની પદ્ધતિ વિદ્યાર્થીઓને જણાવો.

સ્પ્રાઈટ ઈન્ફો પેનમાંથી સ્પ્રાઈટ પસંદ કરવાના પગલાં વિદ્યાર્થીઓને બતાવો.

સ્કેચમાં બેકડ્રોપ બદલવાના પગલાં વિદ્યાર્થીઓને જણાવો.

નવો પ્રોજેક્ટ વિકસાવીને વિવિધ બ્લોકનો ઉપયોગ દર્શાવો.

પ્રોગ્રામ સેવ કરવા, પ્રોજેક્ટ ખોલવા અને સ્કેચમાંથી બહાર નીકળવાના પગલાં જણાવો.

ખાતરી કરો કે પ્રકરણના અંતે આપેલા શિક્ષકના ખૂણા વિભાગનો અવકાશ આવરી લેવામાં આવ્યો છે.

વિસ્તરણ

આ પ્રકરણના આધારે વિદ્યાર્થીઓને કેટલાક મૌખિક પ્રશ્નો પૂછો.

પ્ર. સ્કેચ શું છે?

પ્ર. સ્કેચના ઉપયોગો શું છે?

પ્ર. સ્કેચ વિન્ડોના વિવિધ ઘટકોના નામ આપો.

સમયગાળાની સંખ્યા	
સિદ્ધાંત	વ્યવહારિક
2	3

પ્ર. સ્માઈટ / સ્ટેજ / સ્ક્રિપ્ટ / બ્લોક મેનુ / સ્ટોપ બટન વ્યાખ્યાયિત કરો.

પ્ર. સ્કેચમાં બેકડ્રોપ બદલવાના પગલાં શું છે?

પ્ર. મોશન બ્લોકનો ઉપયોગ શું છે?

પ્ર. મોશન બ્લોક માટે રંગ કોડ શું છે?

પ્ર. સ્કેચમાં પ્રોજેક્ટ સાચવવા માટેના પગલાં શું છે?

પ્ર. સ્કેચમાં પ્રોજેક્ટ ખોલવા માટેના પગલાં શું છે?

પ્ર. સ્કેચમાંથી બહાર નીકળવાના પગલાં શું છે?

મૂલ્યાંકન

પ્રકરણ સમજાવ્યા પછી, વિદ્યાર્થીઓને મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકમાં પાના ૭૮ અને ૭૯ પર આપેલ કસરતો કસરત તરીકે કરવા દો.

વિદ્યાર્થીઓને કોમ્પ્યુટર લેબમાં લઈ જાઓ અને તેમને મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના પાના ૮૦ પર “લેબમાં” વિભાગમાં આપેલી પ્રવૃત્તિનો અભ્યાસ કરવા દો. આનાથી વિદ્યાર્થીઓની ક્ષમતામાં વધારો થશે અને મીડિયા સાક્ષરતા અને ટેકનોલોજી સાક્ષરતા કૌશલ્યને પ્રોત્સાહન મળશે.

સૂચવેલ પ્રવૃત્તિ

વિદ્યાર્થીઓને સ્કેચમાં બિલાડી બોલવા અને ખસેડવાનો કાર્યક્રમ વિકસાવવા કહો.

10

AI સક્ષમ ઉપકરણો

શિક્ષણના ઉદ્દેશ્યો

વિદ્યાર્થીઓ શીખશે:

- ★ સ્માર્ટફોન
- ★ ચેટબોટ
- ★ સ્માર્ટ ડોરબેલ
- ★ સ્માર્ટ સ્પીકર
- ★ સ્માર્ટ ઘડિયાળો
- ★ સ્માર્ટ ટીવી
- ★ ડ્રાઈવરલેસ કાર

શિક્ષણ યોજના

પ્રકરણ શીખવતી વખતે, વિદ્યાર્થીઓને કહો કે કૃત્રિમ બુદ્ધિ રોજિંદા જીવનનો એક મહત્વપૂર્ણ ભાગ બની ગઈ છે.

AI સક્ષમ ઉપકરણોનો અર્થ વિદ્યાર્થીઓને યોગ્ય અને સરળ ઉદાહરણો સાથે સમજાવો.

વિદ્યાર્થીઓને નીચેના મુદ્દાઓ વ્યાખ્યાયિત કરો:

- સ્માર્ટફોન
- ચેટબોટ
- ડ્રાઈવરલેસ કાર
- સ્માર્ટ સ્પીકર
- સ્માર્ટ ઘડિયાળો
- સ્માર્ટ ટીવી
- સ્માર્ટ ડોરબેલ
- આ બધાને તેમના રોજિંદા જીવન સાથે સાંકળો.

પ્રકરણના અંતે આપેલા “શિક્ષક ખૂણા માટે” વિભાગનો અવકાશ આવરી લેવામાં આવ્યો છે તેની ખાતરી કરો.

વિસ્તરણ

આ પ્રકરણના આધારે વિદ્યાર્થીઓને કેટલાક મૌખિક પ્રશ્નો પૂછો.

સમયગાળાની સંખ્યા	
સિદ્ધાંત	વ્યવહારિક
2	0

પ્ર. નીચે મુજબ વ્યાખ્યાયિત કરો:

- સ્માર્ટફોન
- સ્માર્ટ ટીવી
- સ્માર્ટ સ્પીકર
- સ્માર્ટવોચ
- ડ્રાઈવરલેસ કાર
- ચેટબોટ
- સ્માર્ટ ડોરબેલ

મૂલ્યાંકન

પ્રકરણ સમજાવ્યા પછી, વિદ્યાર્થીઓને મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના પાના ૮૩ થી ૮૫ પર આપેલા કસરતો કસરત તરીકે કરવા દો.

વિદ્યાર્થીઓને કમ્પ્યુટર લેબમાં લઈ જાઓ અને તેમને મુખ્ય અભ્યાસક્રમ પુસ્તકના પાના ૮૬ પર “ઈન ધ લેબ” વિભાગમાં આપેલી પ્રવૃત્તિનો અભ્યાસ કરવા દો. આ વિદ્યાર્થીઓની ક્ષમતામાં વધારો કરશે અને મીડિયા સાક્ષરતા કૌશલ્યને પ્રોત્સાહન આપશે.

સૂચવેલ પ્રવૃત્તિ

વિદ્યાર્થીઓને તેમની આસપાસના વધુ સ્માર્ટ ઉપકરણો વિશે સંશોધન કરવા કહો.